

## **Тема: «Развитие субъектности дошкольников через игру посредством ознакомления с профессиями»**

1) Уважаемые коллеги, центральное место в жизни дошкольника занимает игра, являясь преобладающим видом его самостоятельной деятельности. Поэтому знакомства с профессиями через игру стало для нас не случайным выбором.

2) – В игре закрепляется полученный социальный опыт, как заметила Макарова, для совместной игры этих знаний для ребёнка недостаточно, вследствие чего возникает познавательный мотив, ребёнок обращает свои вопросы ко взрослым.

- Именно в игре, этой свободной и творческой деятельности, наиболее эффективно развивается детская субъектность.

Что значит для ребенка – дошкольника быть **субъектом деятельности?**

Это значит быть инициативным и самостоятельным стратегом своей деятельности, уметь ставить и корректировать цель, принимать и реализовывать решения, быть готовым самостоятельно действовать, прогнозировать, оценивать результаты деятельности, свободно выражать своё «Я», соотносить себя с правилами культуры и социальной жизни.

3) Сюжетно-ролевая игра в дошкольном возрасте особенно близка к сфере человеческой деятельности. Основным содержанием такой игры является человек, его деятельности и отношение между людьми. Ребёнок не может по настоящему лечить как врач, но роль врача в игре даёт ему возможность познакомиться с такой профессией.

В процессе сюжетно-ролевой игры дети дошкольного возраста познают разные виды профессий.

В современной педагогической практике сложилась проблема в формировании раннего представления о мире профессий у дошкольников.

4) Это нас натолкнуло на поиск наиболее эффективных условий знакомства дошкольников с профессиональным трудом взрослых. Новизна нашего проекта заключается в том, что с профессиями

детей знакомят родители. Начальные знания о профессии даются педагогом, а тонкости профессии рассказывает сам родитель в детском саду всем детям. Совместная деятельность родителя с детьми строилась на проигрывании сюжета игры или проведение мастер-класса.

Проект долгосрочный, рассчитан на 2 года.

Часть нашего проекта мы сейчас представим.

В ходе беседы с родителями выяснили, что есть родители, профессии которых непосредственно связаны с медициной: терапевт, стоматолог, фармацевт. Поэтому первый блок нашего проекта мы начали с профессиями, связанные с медициной.

5) Следует отметить и то, что сюжетно-ролевая игра насыщена эмоциями. Как известно, если игра приносит ребёнку **положительные эмоции**, то это является дополнительным **стимулом** для исследования чего-то нового или для закрепления ранее изученных знаний в мире профессий.

6) Субъектность не появляется из неоткуда и представляет схему возникновения этих проявлений на каждом из этапов деятельности.  
1 этап - проявление личностных предпочтений.

2 этап - отношение к объекту или виду деятельности положительное.

3 этап - непосредственный переход от инициативы, желания, к деятельности.

4 этап – самостоятельное, автономное осуществление деятельности.

Мы сейчас вам предлагаем посмотреть видео и определить этап деятельности.

7) видео

8) В своей работе мы используем технологию «СИНКВЕЙН».

Одним из эффективных методов в развитии речи детей является работа над созданием нерифмованного стихотворения -синквейна, который позволяет активизировать познавательную деятельность и способствует развитию речи.

**Синквейн**-это создание нерифмованного стихотворения из пяти строк, где исключается лишнее, а выделяется главное.

9) Преимущества синквейна:

- помогает детям понять и запомнить новое содержание;
- развивает коммуникативные и речевые навыки;
- обогащает словарный запас;
- учит формулировать ключевую фразу (идею);
- готовит к краткому пересказу;
- совершенствует творческие и мыслительные способности; учит взаимодействовать со сверстниками, оценивать свои и чужие способности

10) Существуют определенные правила составления синквейна. Он состоит из 5 строк:

1 строка - тема синквейна, одно слово (существительное или местоимение) предмет, о котором идет речь

2 строки - 2 слова (прилагательное или причастие). Описание признаков предмета или его свойства, которые раскрывают тему синквейна.

3 строка - 3 слова (глаголы или деепричастия) действия предмета.

4 строка - Словосочетание или предложение из слов. Личное отношение к предмету, который он описывает.

5 строка - 1 слово существительное. Чувства, ассоциации связанные с предметом.

11) Мы предлагаем Вам поиграть. (Игра ёлочка)

Какая из строчек из этой игры даёт возможность ребёнку наиболее ярко проявить субъектность?

Таким образом, представив вам свой опыт, мы пришли к выводу, что при знакомстве с профессиями через игры более эффективно развивается детская субъектность.

12) спасибо за внимание!